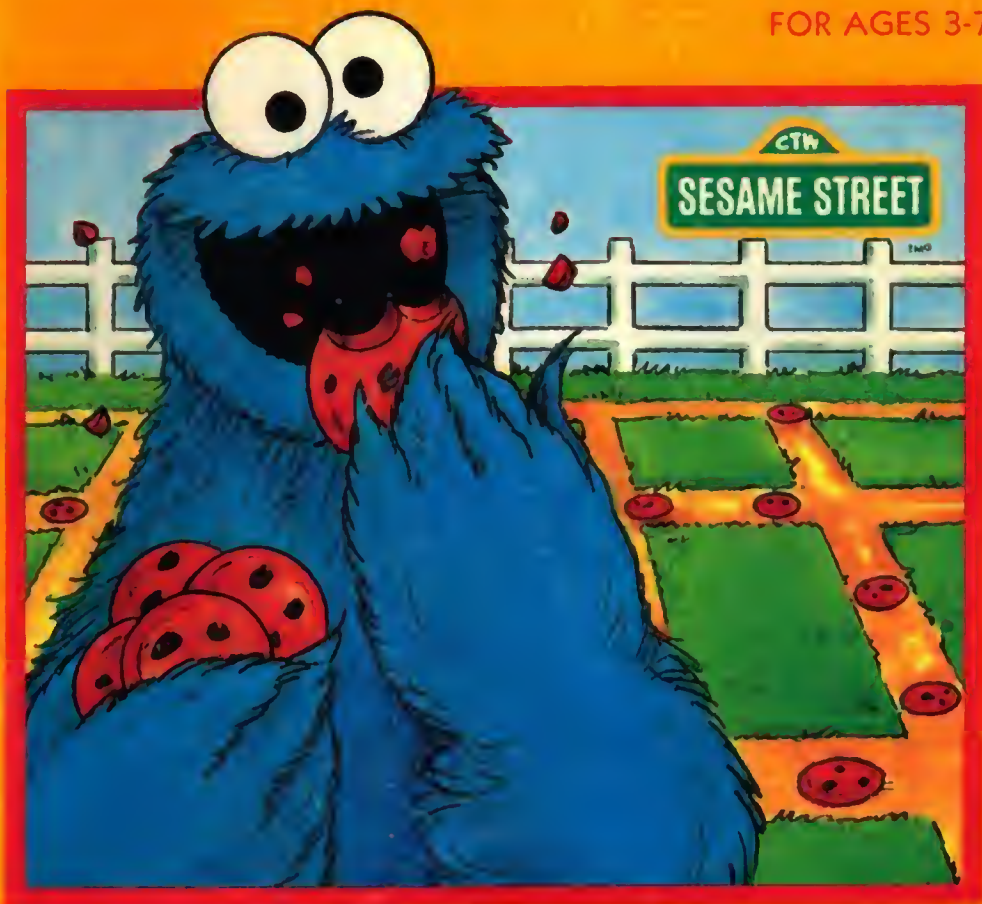


CTW
CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP
AN ACTIVITY OF
CHILDREN'S TELEVISION WORKSHOP

ATARI 2600™

COOKIE MONSTER MUNCH™

FOR AGES 3-7



*indicates trademark of MUPPETS, INC.

COOKIE MONSTER MUNCH™+

English.....	1
Français.....	7
Deutsch.....	13
Italiano	19
Español	25



Extra activities

Petits jeux supplémentaires

Extra-Aktivitäten

Attività extra

Actividades extras

31

This Video Game Product was developed by ATARI, INC. and the CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP.
1983 ATARI, INC. for Graphics and Layout Only. All Rights Reserved. © 1983 CHILDREN'S COMPUTER
WORKSHOP, INC. for Graphics and Layout Only. All Rights Reserved. Muppet Characters © 1983 MUPPETS,
INC. All Rights Reserved.

Featuring the JIM HENSON™ SESAME STREET™ MUPPET™ characters

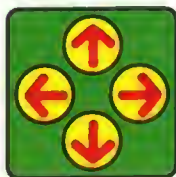
- Indicates trademark of CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP, INC.
- ◊ Indicates trademark of CHILDREN'S TELEVISION WORKSHOP.
- + Indicates trademark of MUPPETS, INC.
- Indicates trademark of HENSON ASSOCIATES, INC.



ENGLISH

Note to Parents

The COOKIE MONSTER MUNCH game provides children with a fun way to practice several important prereading skills.



When you play COOKIE MONSTER MUNCH with your child you can reinforce these learning goals by talking about the game as you play. Use the words *left*, *right*, *up*, and *down* and encourage your child to use them too. Say things like, "I'm making Cookie Monster go to the *right* to get his cookies," or, "Can you make Cookie Monster go *down* to get to the cookie jar?"

1) Tracing a maze pattern while staying within its borders gives children practice with the type of hand-eye coordination that is important for beginning reading and writing.

2) Learning to follow directional arrows provides experience with print symbols that young children need to use in school.

As you read this manual, you will occasionally see this symbol:



3) Using the arrows on the controller also helps children become familiar with the relational concepts of *up*, *down*, *left*, and *right*.

The symbol will be followed by suggestions that will help you and your child get the most fun out of playing COOKIE MONSTER MUNCH.



Setting Up



Use your ATARI KIDS' controller to play this game. Plug the controller into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your game console. In two-player games, players take turns using the controller.



A **COOKIE MONSTER MUNCH** overlay is included for your controller keypad. This colorful overlay will help children select the appropriate buttons during game play. Slip the overlay tabs into the slots at the top and bottom of the keypad.

Console Switches

Use the **GAME SELECT** switch to choose one of ten exciting game levels (see **GAME VARIATIONS**, p. 4). Press **GAME SELECT** until the game number and the number of players you want appear on the screen.

Press **GAME RESET** to start the game or to start a game over during play.

The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.



GAME
NUMBER

NUMBER
OF PLAYERS

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an Atari Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your Video Computer System™ game.

Game Play



The object of COOKIE MONSTER MUNCH is to pick up as many cookies as possible and put them in the cookie jar. Your score at the bottom of the screen counts the cookies as you drop them into the jar.



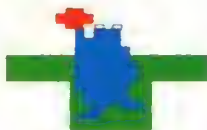
Positioning Cookie Monster over the cookie may require some practice. If your child has difficulty, say, "Look carefully, is the cookie between Cookie Monster's feet?"

Collecting Cookies

To move through the garden maze, press the arrow on your keypad overlay that points in the direction you want to go. Remember, Cookie Monster must stay on the garden path. A buzz will sound each time he reaches the edge of the path.



Picking up a cookie



Putting cookies in the jar

To pick up a cookie, move Cookie Monster over the cookie and press the cookie on the keypad overlay. To drop cookies into the cookie jar, move Cookie Monster back down the path to the jar.



Cookie Monster Munch

At the end of each round, Cookie Monster will eat all the cookies in the jar, one by one. Watch the crumbs fly and count the cookies that Cookie Monster eats. Yumi



Game Variations



COOKIE MONSTER MUNCH contains ten levels of game play. In some games you are the Cookie Monster; in other games you are the Cookie Kid. After reading the game descriptions, use the GAME TABLE on the back of this booklet for quick reference.



Each new game level is designed to be more difficult than the last.

Encourage your child to start playing the easiest game first and to practice the skills that will lead to the next level of difficulty.

1, 2 and 3 Beginners' Games for One Player

In these games, you guide Cookie Monster through the garden, picking up one cookie at a time and dropping it into the jar. Each time you complete a maze, Cookie Monster eats the cookies, and the game starts over with a new maze.

Mazes become more difficult and contain more cookies as you move from Game 1 to Game 3, with one to three cookies in Game 1 mazes, four to six cookies in Game 2 mazes, and seven to nine cookies in Game 3 mazes.



In beginners' games, young children may have trouble getting started. Try saying to the child, "Point to the cookie you want to pick up and show me how you want to move in the maze to get it." Tell your child to trace a path on the screen with his or her finger.

Games 4-10: Timed Games for One or Two Players


Games 4-10 are timed games for one or two players. In two-player games, player 1 plays until time runs out; then player 2 takes a turn. Player 1's score appears on the left side of the screen; player 2's score appears on the right.

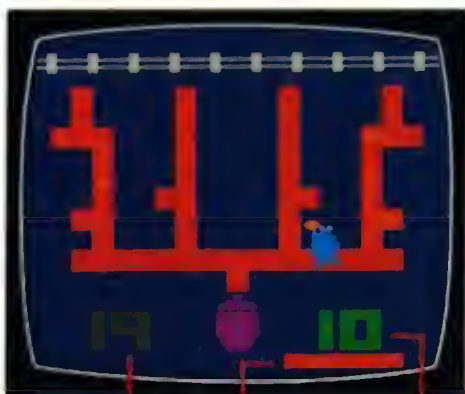
4, 5 and 6: Cookie Monster Timed Games

In these games, you help Cookie Monster drop as many cookies as possible into the cookie jar before the time bar at the bottom of the screen disappears. You have five minutes in Game 4, four minutes in Game 5, and three minutes in Game 6.

If you complete a maze before your time is up, a new maze will appear. Although you will only see one cookie in Cookie Monster's hand, Cookie Monster may carry one or more cookies at a time.

As in the beginners' games, mazes get more difficult and contain more cookies as you move from Game 4 to Game 6.

 You may want to draw your child's attention to the time bar and explain its purpose. Note that the bar



PLAYER 1 TIME BAR PLAYER 2

moves from right to left for Player 1, and from left to right for Player 2. The color of the time bar also matches the score of the player who is playing.

7, 8 and 9: Cookie Kid and Cookie Monster

In these games, you are the Cookie Kid, collecting cookies for a surprise party for the Cookie Monster. Of course Cookie Monster doesn't know this, and is nervously pacing back and forth behind the fence, guarding his precious cookie garden.

COOKIE MONSTER



COOKIE KID

As soon as you pick up a cookie, Cookie Monster will jump over the fence and run after you. If he catches you, he will eat all the cookies you are carrying. While chasing you, he'll also stop and gobble up any cookies in his path.

Each time Cookie Monster catches you, or each time you drop cookies into the cookie jar, Cookie Monster will head back to the fence to guard the cookie garden until you pick up another cookie.

You have five minutes to collect cookies in Game 7, four minutes in Game 8, and three minutes in Game 9. Mazes get more difficult as you move from Game 7 to 9, but every Cookie Kid maze holds nine delicious cookies.

10: Super-Challenge Game

Game 10 is played just like Game 9, except in this game, the mazes are invisible! Each time you hear a buzz, you'll know Cookie Kid has reached the edge of the path: Try another

direction! You have three minutes to collect cookies and run from the hungry Cookie Monster.

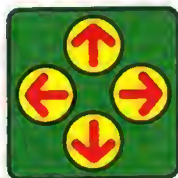
Each time Cookie Kid picks up a cookie, the maze will flash briefly: Try to remember the shortest way back to the cookie jar and the quickest way to more cookies!





Note aux parents

Le jeu COOKIE MONSTER MUNCH se propose de préparer les enfants à la lecture tout en les amusant.



- 1) En suivant du doigt des figures de labyrinthe tout en restant à l'intérieur des limites, les enfants améliorent leur coordination, aptitude importante pour la préparation à la lecture et à l'écriture.
- 2) En apprenant à suivre les flèches de direction, les jeunes enfants s'exercent à reconnaître les symboles imprimés qu'ils devront apprendre à utiliser à l'école.
- 3) L'usage des flèches imprimées sur la commande aide également les enfants à se familiariser avec les concepts de relation *haut*, *bas*, *gauche* et *droite*.

En jouant au COOKIE MONSTER MUNCH avec votre enfant, vous pourrez renforcer cet apprentissage en commentant le jeu au fur et à mesure que se déroule la partie. Utilisez les mots *gauche*, *droite*, *haut* et *bas* et encouragez vos enfants à les employer eux aussi. Déclarez par exemple: "Je fais avancer Macaron vers la droite pour qu'il aille ramasser ses macarons," ou encore "Est-ce que tu peux faire descendre Macaron en bas pour prendre le pot de macarons?"

Lors de la lecture de cette notice, vous rencontrerez de temps en temps le symbole ci-dessous:



Ce symbole est suivi de suggestions qui vous aideront vous et votre enfant à jouer au COOKIE MONSTER MUNCH avec le maximum de satisfaction.

Préparation



Servez-vous, pour ce jeu, de la commande KIDS d'ATARI. Branchez la commande sur la prise jack de gauche située au dos de votre console. Dans les parties à deux, les joueurs jouent tour à tour en se servant de la même commande.



Une plaquette de jeu multicolore est livrée avec cette cassette. Elle aidera les enfants à choisir les boutons appropriés pendant le jeu. Glissez les pattes de la plaquette dans les fentes inférieures et supérieures du clavier.

Commutateurs de la console

Utilisez le sélecteur **GAME SELECT** pour choisir une des dix variantes (voir **VARIANTES DE JEU**, page 10). Appuyez sur **GAME SELECT** jusqu'à ce que le numéro du jeu et le nombre de joueurs souhaités apparaissent sur l'écran.

Appuyez sur **GAME RESET** pour commencer ou recommencer la partie.

Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne sont pas utilisés dans ce jeu.



NUMERO
DE JEU

NOMBRE
DE JOUEURS

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo.

Le Jeu



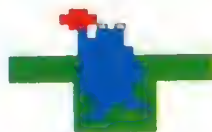
Le but du jeu COOKIE MONSTER MUNCH consiste à amasser le plus grand nombre possible de macarons et à les mettre dans le pot à biscuits. Le score, qui apparaît au bas de l'écran, correspond au nombre de macarons déposés dans le pot.

Pour ramasser les macarons

Afin de parcourir les labyrinthes du jardin, appuie sur la flèche de la plaquette de jeu qui indique la direction dans laquelle tu veux avancer. N'oublie pas que Macaron ne doit pas quitter le sentier. Une sonnerie retentit chaque fois qu'il en atteint le bord.



Pour ramasser un macaron



Pour déposer un macaron dans le pot

Pour ramasser un petit gâteau, amène Macaron juste au-dessus et appuie sur le biscuit dessiné sur la plaquette. Fait revenir Macaron jusqu'au pot afin qu'il y dépose le biscuit.



Un peu d'entraînement peut s'avérer nécessaire avant que votre enfant n'arrive à placer Macaron au-dessus du biscuit. Vous pouvez l'aider en lui conseillant de placer le biscuit juste entre les pieds de Macaron.



Le Festin de Macaron

A la fin de chaque manche, Macaron dévore à la chaîne tous les biscuits contenus dans le pot. Regarde comme les miettes volent de tous les côtés et compte le nombre de biscuits qu'il avale. Miam-miam-miam!



Variantes de jeu



Le jeu COOKIE MONSTER MUNCH contient 10 variantes. Dans certaines variantes, tu es Macaron; dans d'autres, tu es l'Enfant aux Macarons. Après avoir lu la description des différents jeux, tu pourras les trouver facilement en te reportant au TABLEAU DE JEU au dos de la couverture.



Chaque version du jeu est un peu plus difficile que la précédente. Encouragez votre enfant à commencer par la variante la plus facile et à acquérir la dextérité qui lui permettra de passer au niveau suivant.

1, 2 et 3: Jeux pour débutants (1 joueur)

Dans ces jeux, tu guides Macaron à travers le jardin afin de ramasser un biscuit à la fois et de le déposer dans le pot. Chaque fois que tu en finis avec un labyrinthe, Macaron englutit les biscuits, et le jeu recommence avec un nouveau labyrinthe.

La difficulté et le nombre de biscuits croissent à chaque niveau: un à trois biscuits dans les labyrinthes de la variante 1, quatre à six dans ceux de la variante 2, et sept à neuf dans le cas de la variante 3.



Dans les versions pour débutants, les jeunes enfants auront peut-être besoin d'aide pour commencer. Dites à votre enfant de vous montrer le macaron qu'il désire ramasser et de vous expliquer comment il veut avancer dans le labyrinthe pour y parvenir. Demandez-lui de suivre du doigt, sur l'écran, le chemin à parcourir.

Variantes 4 à 10: Jeux minutés pour 1 ou 2 joueurs

Les variantes 4 à 10 sont des jeux minutés. Dans les versions à deux joueurs, celui qui commence continue jusqu'à ce que l'intervalle accordé soit expiré, puis c'est le tour de son adversaire. Le score du premier joueur apparaît à gauche de l'écran, et celui du second joueur à droite.

4, 5 et 6: Macaron contre la montre

Dans ces variantes, tu dois aider Macaron à déposer le plus grand nombre possible de biscuits dans le pot avant que ne disparaisse la barre indiquant le temps au bas de l'écran. Tu disposes de cinq minutes dans le jeu 4, de quatre minutes dans le jeu 5 et de trois minutes dans le jeu 6.

Si tu réussis à vider un labyrinthe avant que le délai ne soit écoulé, un nouveau labyrinthe apparaîtra. Macaron peut s'emparer d'un ou plusieurs biscuits à la fois.

Comme dans le cas des jeux pour débutants, la difficulté et le nombre de biscuits croissent depuis le niveau 4 jusqu'au niveau 6.



Il sera peut-être indiqué de montrer la barre de temps à votre enfant et de lui en expliquer la fonction.



JOUEUR 1 BARRE DE TEMPS JOUEUR 2

Vous pourrez remarquer que la barre rétrécit de droite à gauche pour le premier joueur et de gauche à droite pour le second, et que la couleur de la barre correspond à celle du score du joueur.

7, 8 et 9: Macaron et l'Enfant aux Macarons

Dans ces variantes, tu es l'Enfant aux Macarons et tu amasses les gâteaux secs pour donner une surprise-partie en l'honneur de Macaron. Mais celui-ci, n'étant évidemment au courant de rien, monte nerveusement la garde derrière la clôture de son cher jardin aux biscuits.



L'ENFANT AUX MACARONS

Dès que tu t'empares d'un biscuit, Macaron bondit par-dessus la clôture et te court après. S'il t'attrape, il dévorera tous les biscuits que tu transportes. Pendant qu'il te poursuit, il s'arrête et avale les macarons qui se trouvent sur son passage.

Chaque fois qu'il t'attrape, ou bien quand tu déposes un biscuit dans le pot, Macaron retourne monter la garde derrière la clôture du jardin jusqu'à ce que tu t'empares d'un autre biscuit.

Tu dois ramasser les biscuits en cinq minutes dans le jeu 7, en quatre minutes dans le jeu 8, et en trois minutes dans le jeu 9. Les labyrinthes sont de plus en plus difficiles du niveau 7 au niveau 9 mais, dans tous les jeux avec l'Enfant aux Macarons, il y a neuf délicieux macarons.

10: L'Epreuve suprême

Le jeu 10 est identique au 9, à une différence près: les labyrinthes y sont invisibles! Chaque fois que tu entends le signal sonore, tu sais que l'Enfant aux Macarons est sur le point de

sortir du sentier; un changement de direction s'impose! Tu as trois minutes pour ramasser les biscuits et échapper à un Macaron affamé.

Chaque fois que tu ramasses un macaron, le labyrinthe s'éclaire un instant. Essaie de te souvenir du plus court chemin menant au pot, et de repérer des raccourcis conduisant aux autres biscuits!

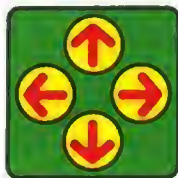




DEUTSCH

Hinweis für die Eltern

Das COOKIE MONSTER MUNCH Spiel bietet Kindern eine lustige Form, um eine Reihe von wichtigen Fertigkeiten zu üben, bevor sie lesen lernen.



1. Wenn die Kindern ein Labyrinthmuster verfolgen und dabei innerhalb der Grenzen des Labyrinths bleiben, üben sie die Art der Koordination von Auge und Hand, die für Anfänger im Lesen und Schreiben wichtig ist.
2. Wenn sie lernen, Richtungspfeile zu folgen, gewinnen sie Erfahrungen mit gedruckten Symbolen, die junge Kinder in der Schule anwenden müssen.
3. Durch Anwendung der Pfeile an der Steuerung machen sich Kinder ferner mit den Beziehungskonzepten *nach oben*, *nach unten*, *nach links* und *nach rechts* vertraut.

Wenn Sie mit Ihrem Kind das Spiel COOKIE MONSTER MUNCH spielen, können Sie diese Lernziele unterstreichen, indem Sie über das Spiel sprechen. Benützen Sie die Worte *nach links*, *nach rechts*, *nach oben* und *nach unten* und ermutigen Sie Ihr Kind, sie auch zu verwenden. Sagen Sie etwa: "Ich lasse mal das Krümel-Monster *nach rechts* gehen, damit es seine Kekse kriegt," oder "Kannst Du mal das Krümel-Monster *nach unten* gehen lassen, damit es seine Keksbüchse bekommt?"

Beim Lesen dieses Handbuches werden Sie hier und da dieses Symbol finden:



Auf das Symbol folgen Vorschläge für Sie, damit Sie und Ihr Kind beim COOKIE MONSTER MUNCH Spiel besonders viel Spaß haben.

Vorbereitung



Benützen Sie Ihre ATARI KIDS-Steuerung, um dieses Spiel zu spielen. Stecken Sie die Steuerung in die linke Steuerungsbuchse an der Rückwand Ihres Grundgerätes. In Spielen für zwei Spieler wechseln sich die Spieler in der Anwendung der Steuerung ab.



Sie finden in diesem Spiel eine Tastaturschablone. Diese farbige Schablone hilft Ihrem Kind, die entsprechenden Tasten während des Spiels zu wählen. Schieben Sie die Schablonenklappen in die Spalten oben und unten an Ihrer Tastatur.

Konsolenschalter

Benützen Sie den **GAME SELECT** Schalter um eine von zehn Spielstufen zu wählen (siehe **SPIEL-VARIATIONEN**, S. 16). Drücken Sie **GAME SELECT** bis die gewünschte Spielnummer links unten am Bildschirm erscheint. Die Nummer rechts zeigt die Anzahl der Spieler an.

Drücken Sie **GAME RESET**, um mit dem Spiel zu beginnen oder während des Spieles neu zu beginnen.

Die **DIFFICULTY** Schalter werden in diesem Spiel nicht benutzt.



SPIELNUMMER

SPIELERANZAHL

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

Spiel



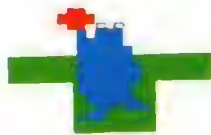
Der Zweck des COOKIE MONSTER MUNCH Spiels ist, so viel Kekse wie möglich aufzuheben und sie in die Keksbüchse zu tun. Unten am Bildschirm werden die Kekse gezählt, wenn Sie sie in die Büchse fallen lassen.

Kekse sammeln

Um durch das Gartenlabyrinth zu gelangen, drücken Sie den Pfeil auf Ihrer Tastaturschablone, der in die gewünschte Richtung weist. Vergessen Sie nicht, daß das Krümel-Monster am Gartenweg bleiben muß. Jedes Mal, wenn es den Rand des Weges erreicht, hören Sie ein Summen.



Aufheben eines
Kekses



Kekse in die
Büchse bringen

Um einen Keks aufzuheben, bringen Sie das Krümel-Monster über den Keks und drücken das Kekssymbol auf der Tastaturschablone. Um Kekse in die Keksbüchse fallen zu lassen, bewegen Sie das Krümel-Monster zurück nach unten auf den Weg zur Büchse.



Sie brauchen eine gewisse Geschicklichkeit, um das Krümel-Monster in die Stellung über den Keks zu bringen. Wenn es Ihrem Kind schwer fällt, sagen Sie: "Gib gut acht, ist der Keks zwischen den Füßen des Krümel-Monsters?"



Krümel-Monster-Schmaus

Am Ende jeder Runde verschlingt das Krümel-Monster sämtliche Kekse in der Büchse, einen nach dem anderen. Sehen Sie zu, wie die Krümel fliegen und zählen Sie die Kekse, die das Krümel-Monster verschlingt. Lecker!



Spielvariationen



COOKIE MONSTER MUNCH hat zehn Spielstufen. In manchen Spielen sind Sie das Krümel-Monster; in anderen Spielen sind Sie das Krümel-Kind. Nachdem Sie die Spielbeschreibungen durchgelesen haben, benützen Sie die SPIELTABELLE am Ende dieses Buchleins als Leitfaden.



Jede neue Spielstufe ist schwieriger als die vorhergehende. Ermuntern Sie Ihr Kind, mit dem einfachsten Spiel anzufangen, und sich zu üben, um die nächste Schwierigkeitsstufe zu meistern.

1, 2 und 3: Anfängerspiele für einen Spieler

In diesen Spiel leiten Sie das Krümel-Monster durch den Garten, lassen es immer nur **einen Keks aufheben** und ihn in die Büchse fallen. Jedes Mal, wenn Sie ein Labyrinth abgeschlossen haben, verspeist das Krümel-Monster die Kekse, und das Spiel beginnt von neuem mit einem neuen Labyrinth.

Die Labyrinthe werden zunehmend schwieriger und enthalten mehr Kekse, wenn Sie von Spiel 1 zu Spiel 3 gehen, mit einen bis drei Keksen in den Labyrinthen des Spiels 1, vier bis sechs Keksen in den Labyrinthen des Spiels 2 und sieben bis neun Keksen in den Labyrinthen des Spiels 3.



In Anfängerspielen kann es Kindern schwer fallen, zu beginnen. Sagen Sie zu Ihrem Kind: "Zeig auf den Keks, den Du aufheben willst, und zeig mir, wie Du Dich im Labyrinth bewegen willst, um ihn zu kriegen." Sagen Sie Ihrem Kind, daß es den Weg am Bildschirm mit seinem Finger verfolgen soll.

Spiele 4-10: Spiele mit Zeitmessung für einen oder zwei Spieler

In Spielen 4-10 wird die Zeit gemessen. In den Spielen für zwei Spieler spielt Spieler 1, bis die Zeit abgelaufen ist; dann kommt Spieler 2 an die Reihe. Die Punktzahl des Spielers 1 erscheint links am Bildschirm; die Punktzahl des Spielers 2 erscheint rechts.

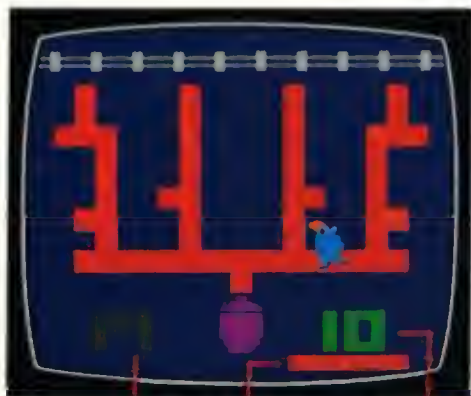
4, 5 und 6: Krümel-Monster Spiele mit Zeitmessung

In diesen Spielen helfen Sie dem Krümel-Monster, soviel Kekse wie möglich in die Keksbüchse zu bringen, bevor der Zeitstrich unten am Bildschirm verschwindet. In Spiel 4 haben Sie fünf Minuten, in Spiel 5 vier Minuten, und in Spiel 6 drei Minuten.

Wenn Sie ein Labyrinth abschließen, bevor Ihre Zeit abgelaufen ist, erscheint ein neues Labyrinth. Das Krümel-Monster kann gleichzeitig **einen oder mehrere Kekse** tragen. Wie bei den Anfängerspielen werden die Labyrinth immer schwieriger und enthalten mehr Kekse, wenn Sie von Spiel 4 zu Spiel 6 gehen.



Sie sollten Ihrem Kind den Zeitstrich zeigen und erklären. Achten Sie darauf, daß sich der Strich für Spieler 1 von rechts nach links



SPIELER 1 ZEITSTRICH SPIELER 2

bewegt, und für Spieler zwei von links nach rechts. Die Farbe des Striches paßt auch zur Punktezahl des Spielers, der am Spiel ist.

7, 8 und 9: Krümel-Kind und Krümel-Monster

In diesen Spielen sind Sie das Krümel-Kind, daß das Krümel-Monster mit einer Party und Keksen überraschen will. Das Krümel-Monster hat natürlich keine blasse Ahnung davon, klar, und stolziert nervös hin und her hinter dem Zaun, und bewacht seinen beliebten Keksgarten.



KRÜMEL-KIND

Sobald Sie einen Keks aufheben, springt das Krümel-Monster über den Zaun und rennt Ihnen nach. Wenn es Sie erwischt, verspeist es sämtliche Kekse, die Sie tragen. Und während es Sie verfolgt, macht es auch Halt und verschlingt alle Kekse auf seinem Weg.

Jedes Mal, wenn das Krümel-Monster Sie erwischt, oder jedes Mal, wenn Sie Kekse in die Keksbüchse fallen lassen, rennt das Krümel-Monster zurück zum Zaun, um den Keksgarten zu bewachen, bis Sie einen anderen Keks aufheben.

Im Spiel 9 haben Sie fünf Minuten zur Verfügung, um Kekse zu sammeln; im Spiel 8 sind es vier Minuten, und im Spiel 9 nur drei. Wenn Sie von Spiel 7 zu 9 gehen, werden die Labyrinth schwieriger, aber jedes Krümel-Kind-Labyrinth enthält neun köstliche Kekse.

10: Super-Herausforderungsspiel

Das Spiel wird genau wie Spiel 9 gespielt mit einer Ausnahme: Hier sind die Labyrinth unsichtbar! Jedes Mal, wenn Sie ein Summen hören, wissen Sie, daß das Krümel-Kind an den Wegrand geraten ist: Versuchen Sie

eine andere Richtung! Sie haben drei Minuten, um Kekse zu sammeln, und vom hungrigen Krümel-Monster wegzurennen.

Jedes Mal, wenn das Krümel-Kind einen Keks aufhebt, blinkt das Labyrinth kurz: Versuchen Sie, sich den kürzesten Weg zur Keksbüchse zurück zu merken, und den schnellsten Weg, um mehr Kekse zu kriegen!

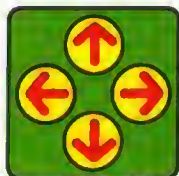




ITALIANO

Nota ai genitori

Il gioco COOKIE MONSTER MUNCH offre ai bambini un modo divertente di fare pratica di vari esercizi utili prima di imparare a leggere.



1. Seguendo il tracciato di un labirinto senza uscirne dai limiti, i bambini fanno pratica di quel genere di coordinazione fra la mano e l'occhio che ha tanta importanza nell'imparare a leggere e scrivere.
2. imparando a seguire la direzione delle frecce, i bambini cominciano ad abituarsi ai simboli stampati che dovranno poi usare a scuola.
3. Usando le frecce segnate sul comando, i bambini si familiarizzano con i rapporti spaziali: *su*, *giù*, *destra*, *sinistra*.

Quando giocate al COOKIE MONSTER MUNCH col vostro bambino, potete dar maggior peso a questi aspetti educativi discutendo quel che fate durante il gioco. Usate le parole *sinistra*, *destra*, *su*, *giù* ed incoraggiate il vostro bambino ad usarle anche lui. Dite cose come: "Sto facendo andare Pasticcino a *destra* per prendersi i biscotti," oppure: "Sai far andare Pasticcino *in giù* a prendersi il barattolo dei biscotti?"

Nel corso della lettura di questo libretto d'istruzioni, vi imparerete a volte nel seguente simbolo:



Il simbolo sarà seguito da suggerimenti intesi ad aiutare sia voi che il vostro bambino a trarre il massimo divertimento nel giocare a COOKIE MONSTER MUNCH.

Preparazione



Usate il comando KIDS di ATARI in questo gioco. Inserite il comando nella presa di sinistra sul retro dell'unità base. Nei giochi a due, i giocatori si alternano nell'uso del comando.



Viene fornito un cartellino a sovrapposizione per la tastierina del comando. Questo pittoresco cartellino aiuterà il vostro bambino nello scegliere i pulsanti giusti nel corso del gioco. Infilate le alette del cartellino nelle fessure sopra e sotto la tastierina.

Commutatori dell'unità base

Usate il commutatore **GAME SELECT** per scegliere uno dei dieci varianti di gioco (vedi **VARIANTI DEL GIOCO**, p. 22). Premete **GAME SELECT** finché il numero di gioco desiderato non appaia in basso a sinistra dello schermo televisivo. Il numero sulla destra indica il numero di giocatori.

Premete **GAME RESET** per cominciare a giocare o per ricominciare da capo durante il gioco.

Non si fa uso dei commutatori **DIFFICULTY** in questo gioco.



NUMERO
GIOCO

NUMERO
GIOCATORI

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™.

Il gioco



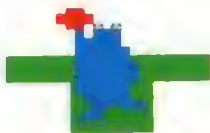
Lo scopo di COOKIE MONSTER MUNCH consiste nel raccogliere quanti più biscotti possibili e metterli nel barattolo. Il punteggio in basso allo schermo conta i biscotti man mano che li fai cadere dentro il barattolo.

Raccolta dei biscotti

Per spostarti nel giardino-labirinto premi la freccia sul cartellino sovrapposto alla tastierina che indica la direzione nella quale vuoi andare. Ricordati, Pasticcino deve rimanere sul sentiero del giardino. Se si avvicina troppo al bordo del sentiero, sentirai un ronzio di avvertimento.



Raccogliendo
un biscotto



Mettendo i biscotti
nel barattolo

Per raccogliere un biscotto, sposta Pasticcino fino a che ci si trovi sopra e premi il biscotto sul cartellino della tastierina. Per mettere i biscotti nel barattolo devi far tornare Pasticcino indietro sul sentiero fino al barattolo.



Per riuscire a mettere Pasticcino in posizione sopra al biscotto, ci vorrà un po' di pratica. Se il bambino ha delle difficoltà, ditegli: «Guarda bene. Il biscotto si trova proprio fra i piedi di Pasticcino?»



La festa di Pasticcino

Alla fine di ogni turno Pasticcino si mangerà tutti i biscotti che stanno nel barattolo, uno ad uno. Guarda come volano le briciole e conta i biscotti che Pasticcino si mangia. Ahhmm!



Varianti del gioco



In COOKIE MONSTER MUNCH ci sono dieci livelli di gioco. In alcuni dei giochi tu sei Pasticcino, in altri sei il bimbo Biscotino. Dopo aver letto le descrizioni dei giochi, usa la TABELLA DEI GIOCHI sul retro di questo libretto per un riferimento rapido.

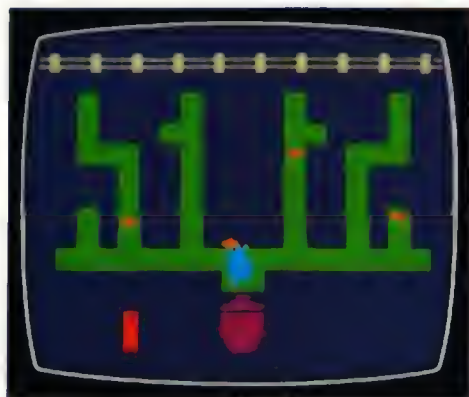


I livelli sono stati concepiti in modo che ciascuno sia più difficile del precedente. Incoraggiate il bambino a cominciare col gioco più facile e fare pratica prima di passare al seguente livello di difficoltà.

1, 2 e 3: Giochi da principiante per un solo giocatore

In questi giochi devi guidare Pasticcino attraverso il giardino, fargli raccogliere un biscotto alla volta e farglielo mettere nel barattolo. Ogni volta che completi un labirinto, Pasticcino si mangia i biscotti ed il gioco ricomincia con un labirinto nuovo.

I labirinti diventano più complicati e contengono un numero maggiore di biscotti come passi dal primo al terzo gioco: da uno a tre biscotti nei labirinti del gioco 1, da quattro a sei in quelli del gioco 2 e da sette a nove nei labirinti del gioco 3.



Nei giochi per principianti, può darsi che i bambini piccoli abbiano delle difficoltà all'inizio. Provate a dire al bambino: «Indicami il biscotto che vuoi raccogliere e fammi vedere come ci vuoi arrivare attraverso il labirinto.» Dite al bambino di tracciare il percorso sullo schermo col dito.

Giochi 4-10: Giochi a cronometro per uno o due giocatori

I giochi da 4 a 10 sono giochi a cronometro. Nei versioni a due, il primo giocatore gioca fino allo scadere del tempo; poi il turno passa al secondo giocatore. Il punteggio del primo giocatore appare sul lato sinistro dello schermo e quello del secondo sul destro.

4, 5 e 6: Giochi a cronometro con Pasticcino

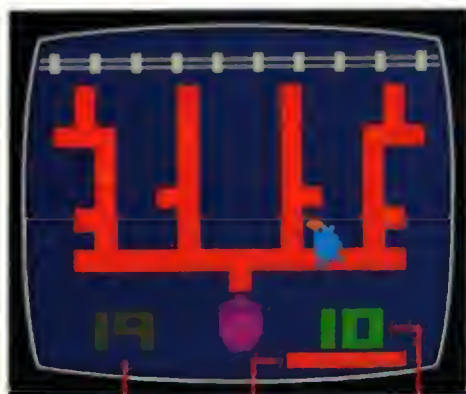
In questi giochi devi aiutare Pasticcino a mettere quanti più biscotti possibili nel barattolo prima che la striscia che indica il passare del tempo in basso allo schermo scompaia. Hai cinque minuti a disposizione nel gioco 4, quattro nel gioco 5 e tre nel gioco 6.

Se completi un labirinto prima che sia scaduto il tempo, un nuovo labirinto apparirà sullo schermo. Pasticcino può trasportare più di un biscotto alla volta.

Come nei giochi per principianti, i labirinti si fanno più difficili e contengono un maggior numero di biscotti come passi dal quarto al sesto gioco.



Potreste far notare al bambino la striscia cronometrica e spiegarli lo scopo. La striscia si



STRISCIA
CRONOMETRICA

GIOCATORE 1

GIOCATORE 2

sposta da destra a sinistra per il primo giocatore e da sinistra a destra per il secondo giocatore. Il colore della striscia è uguale al colore del punteggio di chi sta giocando al momento.

7, 8 e 9: Il bimbo Biscottino e Pasticcino

In questi giochi tu sei il bimbo Biscottino e raccogli i biscotti per fare una bella sorpresa a Pasticcino. Naturalmente Pasticcino non ne sa nulla e passeggia nervosamente avanti e indietro oltre la siepe, facendo la guardia al suo prezioso giardino dei biscotti.



IL BIMBO
BISCOTTINO

Appena raccogli un biscotto Pasticcino salta la siepe e ti corre dietro. Se ti acchiappa si mangerà tutti i biscotti che hai con te. Inoltre, mentre ti insegue, si fermerà per ingozzarsi con ogni biscotto che trova sul percorso.

Ogni volta che Pasticcino ti ha acchiappato o che tu hai messo dei biscotti nel barattolo, Pasticcino se ne torna dietro la slepe a fare la guardia al giardino dei biscotti e lì rimane finchè tu non raccogli un altro biscotto.

Hai cinque minuti a disposizione per raccogliere i biscotti nel gloco 7, quattro nel gioco 8 e tre nel gioco 9. I labirinti diventano più complicati come passi dal settimo al nono gloco, ma ogni labirinto del bimbo Biscottino contiene nove squisiti biscotti.

10: La Super-Sfida

Il gioco 10 si gioca esattamente come il gioco 9, ma in questo gloco i labirinti sono invisibili! Ogni volta che sentirai un ronzio saprai che Biscottino si trova sul

bordo del sentiero: cambia direzione! Hai tre minuti per raccogliere i biscotti e sfuggire a Pasticcino affamato.

Quando Biscottino raccoglie un biscotto, il labirinto appare per un istante: cerca di ricordarti il percorso più breve per il barattolo e per raccogliere altri biscotti!

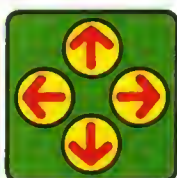




ESPAÑOL

Aviso a los padres

El juego COOKIE MONSTER MUNCH proporciona a los niños un modo divertido de practicarse en varias destrezas importantes para aprender a leer.



- 1) El seguimiento de la trayectoria de un laberinto, sin salirse de sus bordes, ayuda a los niños a practicarse en la coordinación de los movimientos de la mano y de los ojos, de gran importancia para aprender a leer y escribir.
- 2) El aprender a seguir el camino indicado por flechas direccionales proporciona experiencia a los niños con los símbolos impresos que se utilizarán en la escuela.
- 3) El uso de las flechas en el control también ayuda a los niños a familiarizarse con los conceptos relativos de *hacia arriba*, *hacia abajo*, *hacia la derecha* y *hacia la izquierda*.

Cuando usted juegue al COOKIE MONSTER MUNCH con su niño, usted podrá enfatizar estos importantes objetivos de aprendizaje hablando al niño acerca del juego mientras está jugando. Use las palabras *hacia la izquierda*, *hacia la derecha*, *hacia arriba* y *hacia abajo*, y anime al niño a que los use también. Diga frases tales como: "Hago que el Monstruo Galletero se dirija *hacia la derecha* para recoger sus galletitas" o "¿Puedes hacer que el Monstruo Galletero se dirija *hacia abajo* para llegar a la jarra de galletitas?"

Mientras usted lee este manual, encontrará ocasionalmente este símbolo:



Este símbolo va seguido por sugerencias para que usted y el niño obtengan la máxima diversión en el juego COOKIE MONSTER MUNCH.

Preparación



Para este juego utilice el control KIDS de ATARI. Conecte el control al enchufe izquierdo en la parte trasera de la consola. En los juegos para dos jugadores, éstos se turnan en el uso del control.



Este juego va acompañado de una tarjeta de juego que se coloca sobre el teclado. Esta pintoresca tarjeta ayudará al niño a seleccionar los botones apropiados durante el juego. Inserte las aletas de la tarjeta en las ranuras provistas en las partes superior e inferior del teclado.

Conmutadores de la consola

Use el conmutador **GAME SELECT** para seleccionar uno de los diez niveles de juego (vea **VARIANTES DEL JUEGO**). Oprima **GAME SELECT** hasta que aparezca en la parte inferior izquierda de la pantalla el número del juego que desee. El número a la derecha indica el número de jugadores.

Oprima **GAME RESET** para iniciar el juego o para reiniciar el juego en cualquier momento.

Los conmutadores **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.



NUMERO
DEL JUEGO

NUMERO DE
JUGADORES

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™.

El juego



El objeto del juego COOKIE MONSTER MUNCH consiste en recoger tantas galletas como se pueda y colocarlas en la jarra. La puntuación que aparece en la parte inferior de la pantalla va contando las galletas a medida que usted las va colocando en la jarra.



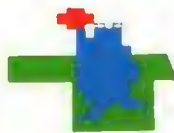
Para posicionar al Monstruo Galletero sobre la galleta podrá necesitarse cierta práctica. Si su niño experimenta dificultades, dígame, "Mira con atención. ¿Está la galleta entre los pies del Monstruo Galletero?"

Recogida de galletas

Para desplazarse a través del laberinto del jardín, oprima la flecha en su tarjeta de juego que apunta hacia la dirección a la que usted desee moverse. Recuerde que el Monstruo Galletero debe permanecer en el sendero del jardín. Sonará un timbre zumbador cada vez que el Monstruo Galletero llegue al borde del sendero.



Recogiendo una galleta



Colocando una galleta en la jarra

Para recoger una galleta, mueva al Monstruo Galletero sobre la galleta y oprima la galleta pintada sobre la tarjeta de juego. Para colocar las galletas en la jarra, mueva al Monstruo Galletero a lo largo del sendero hacia la jarra.



La fiesta del Monstruo Galletero

Al final de cada juego, el Monstruo Galletero se comerá, una por una, todas las galletas depositadas en la jarra. Observe como vuelan las migajas y cuente las galletas que se come el Monstruo Galletero. ¡Qué sabrosas!



Variantes del juego



El COOKIE MONSTER MUNCH contiene diez niveles de juego. En algunos juegos usted es el Monstruo Galletero; en otros usted es el Niño Galletero. Una vez leídas las descripciones del juego, vea la TABLA DE JUEGOS al final de este librito para un breve resumen de los detalles.



Cada nuevo nivel de juego es más difícil que el último. Anime a su niño a que comience a jugar primero los juegos más fáciles y a practicarse en las destrezas necesarias para pasar el siguiente nivel de dificultad.

1, 2 y 3: Juegos para un solo jugador principiante

En estos juegos, usted guía al Monstruo Galletero a través del jardín, recogiendo **una galleta a la vez** y depositándola en la jarra. Cada vez que usted complete un laberinto, el Monstruo Galletero se comerá todas las galletas de la jarra y el juego comenzará de nuevo con un nuevo laberinto.

Los laberintos se hacen más difíciles y contienen más galletas a medida que usted va pasando del Juego 1 al Juego 3, con una a tres galletas en los laberintos del Juego 1, cuatro a seis galletas en los laberintos del Juego 2 y siete a nueve galletas en los laberintos del Juego 3.



Es probable que los niños de tierna edad necesiten ayuda para comenzar el juego. Diga a su niño, "Señala con el dedo la galleta que deseas recoger y dime cómo vas a moverte en el laberinto para llegar a ella." Diga a su niño que trace con el dedo el camino que quiera seguir en la pantalla del televisor.

Juegos 4-10: Juegos cronometrados para uno o dos jugadores

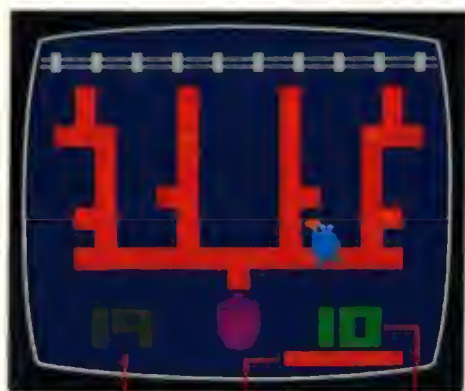
Los juegos 4 a 10 son juegos cronometrados. En las variantes para dos jugadores, el jugador 1 juega hasta que se termine su tiempo asignado; entonces el jugador 2 comienza a jugar. La puntuación del jugador 1 aparece en el lado izquierdo de la pantalla y la puntuación del jugador 2 aparece en el lado derecho.

4, 5 y 6: Juegos cronometrados con el Monstruo Galletero

En estos juegos, usted ayuda al Monstruo Galletero a recoger y depositar tantas galletas como pueda en la jarra antes de que desaparezca la barra indicadora de tiempo que aparece en la parte inferior de la pantalla. Usted dispone de cinco minutos en el Juego 4, de cuatro minutos en el Juego 5 y de tres minutos en el Juego 6.

Si usted completa un laberinto antes de que transcurra su tiempo asignado, aparecerá un nuevo laberinto. El Monstruo Galletero puede acarrerar una o más galletas a la vez.

Al igual que en los juegos para principiantes, los laberintos se hacen más difíciles y contienen más galletas a medida que usted pasa del Juego 4 al Juego 6.



JUGADOR 1

JUGADOR 2

BARRA INDICADORA
DE TIEMPO



Quizás desee usted llamar la atención del niño a la barra indicadora de tiempo y explicarle su función. Observe que la barra se mueve de derecha a izquierda para el Jugador 1 y de izquierda a derecha para el Jugador 2. El color de la barra también se empareja con el color de la puntuación del jugador que está jugando.

7, 8 y 9: El Niño Galletero y el Monstruo Galletero

En estos juegos, usted es el Niño Galletero recogiendo galletas para una fiesta sorpresa para el Monstruo Galletero. Por supuesto, el Monstruo Galletero no lo sabe, y se está paseando nerviosamente de un lado al otro detrás de la valla, guardando su precioso jardín de galletas.

MONSTRUO GALLETERO



NIÑO GALLETERO

Tan pronto como usted recoja una galleta, el Monstruo Galletero saltará la valla y correrá hacia usted. Si le agarra, se comerá todas las galletas que lleve usted. Mientras le está persiguiendo, el Monstruo Galletero también se defenderá y se comerá todas las galletas que se encuentren en su camino.

Una vez que el Monstruo Galletero le haya arrebatado las galletas, o después que usted haya depositado las galletas en la jarra, el Monstruo Galletero volverá a guardar el jardín paseándose detrás de la valla hasta que usted recoja otra galleta.

Usted dispone de cinco minutos para recoger las galletas en el Juego 9. Los laberintos se hacen más difíciles a medida que usted pasa del Juego 7 al 9, pero cada laberinto del Niño Galletero contiene nueve deliciosas galletas.

10: El Juego Super-desafiante

El juego 10 se juega como el Juego 9, excepto que en este juego los laberintos son invisibles. Cada vez que oiga un

timbre zumbador, sabrá que el Niño Galletero ha llegado al borde del sendero: Trate de seguir otro camino. Usted dispone de tres minutos para recoger las galletas y escapar del hambriento Monstruo Galletero.

Cada vez que el Niño Galletero recoja una galleta, el laberinto centelleará por unos instantes: Trate de recordar el camino más corto a la jarra y el modo más rápido de recoger más galletas.



More Fun with Cookie Monster

Here are some pictures of Cookie Monster. What happened in each picture? Can you find what happened first? What happened next? What happened last? Now tell the story.

Amuse-toi encore plus avec Macaron!

Voici quelques images avec Macaron. Qu'est-ce qu'il se passe dans chaque image? Peux-tu dire ce qui s'est passé au début? et ensuite? et à la fin? Maintenant raconte toute l'histoire.

Mehr Spaß mit dem Krümel-Monster

Hier sind ein paar Bilder des Krümel-Monsters. Was geschieht in jedem Bild? Können Sie herausfinden, was zuerst geschah? Was danach geschah? Was zum Schluß geschah? Und jetzt erzählen Sie die Geschichte!

Nuovi divertimenti con Pasticcino

Ecco alcune immagini di Pasticcino. Cosa è successo in ciascuna delle immagini? Sai scoprire cosa è successo prima? Cosa è successo dopo? Cosa è successo per ultimo? Adesso raccontaci la storia.

Más diversión con el Monstruo Galletero

He aquí algunos dibujos del Monstruo Galletero. ¿Qué ha sucedido en cada dibujo? ¿Puede hallar qué es lo que sucedió primero? ¿Qué sucedió después? ¿Qué es lo que sucedió al final? Ahora, ¡cuente la historia completa!



The Cookie Garden

Help Cookie Monster get the cookies. Use your finger to follow a path from Cookie Monster to the cookie jar. How many cookies did he pass? Count them. Now try a different path.

Le Jardin aux biscuits

Aide Macaron à ramasser les biscuits. Suis du doigt le sentier que Macaron doit parcourir pour arriver au pot à biscuits. Combien de petits gâteaux a-t-il passé sur son chemin? Compte-les, puis essaye un sentier différent.

Der Keksgarten

Helfen Sie dem Krümel-Monster, Kekse zu kriegen. Benützen Sie Ihre Finger, um einem Weg vom Krümel-Monster zur Keksbüchse zu folgen. An wieviel Keksen ist das Monster vorbeigegangen? Zählen Sie doch! Und jetzt versuchen Sie's mit einem anderen Weg!

Il giardino dei biscotti

Aluta Pasticcino a prendere i biscotti. Usa il dito per indicare la strada da Pasticcino al barattolo dei biscotti. Quanti biscotti ha trovato sul cammino? Contali. Adesso prova a fare un'altra strada.

El jardín de galletas

Ayude al Monstruo Galletero a recoger galletas. Use el dedo para trazar un camino desde el Monstruo Galletero a la jarra de galletas. ¿Cuántas galletas encontró en el camino? ¡Cuéntelas! Ahora, ¡trazé un camino diferente!





Game Table
Tableau de jeu
Spieltabelle
Tabella dei giochi
Tabla de juegos



Easy
Facil
Leicht
Facile
Fácil

Medium
Moyen
Mittelschwer
Intermedio
Mediano

Difficult
Difficile
Schwierig
Difficile
Difícil

Timed game
Jeu minuté
Spiel mit Zeitmessung
Partita a cronometro
Juego cronometrado

One player
Un joueur
Einen Spieler
Un giocatore
Un jugador

One or two players
Un ou deux joueurs
Einen oder zwei Spieler
Uno o due giocatori
Uno o dos jugadores

1



4



7



2



5



8



3



6



9



10

Super Challenge Game
L'Epreuve suprême
Das Superheraus-
forderungs-Spiel
La Super-Sfida
El Juego Superdesafiante



ATARI, INC. International Division, 1312 Crossman Ave
P.O. Box 61657 Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.
©1978 102 REV. A PRINTED IN U.S.A.
ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & TM. Off.
A Warner Communications Company